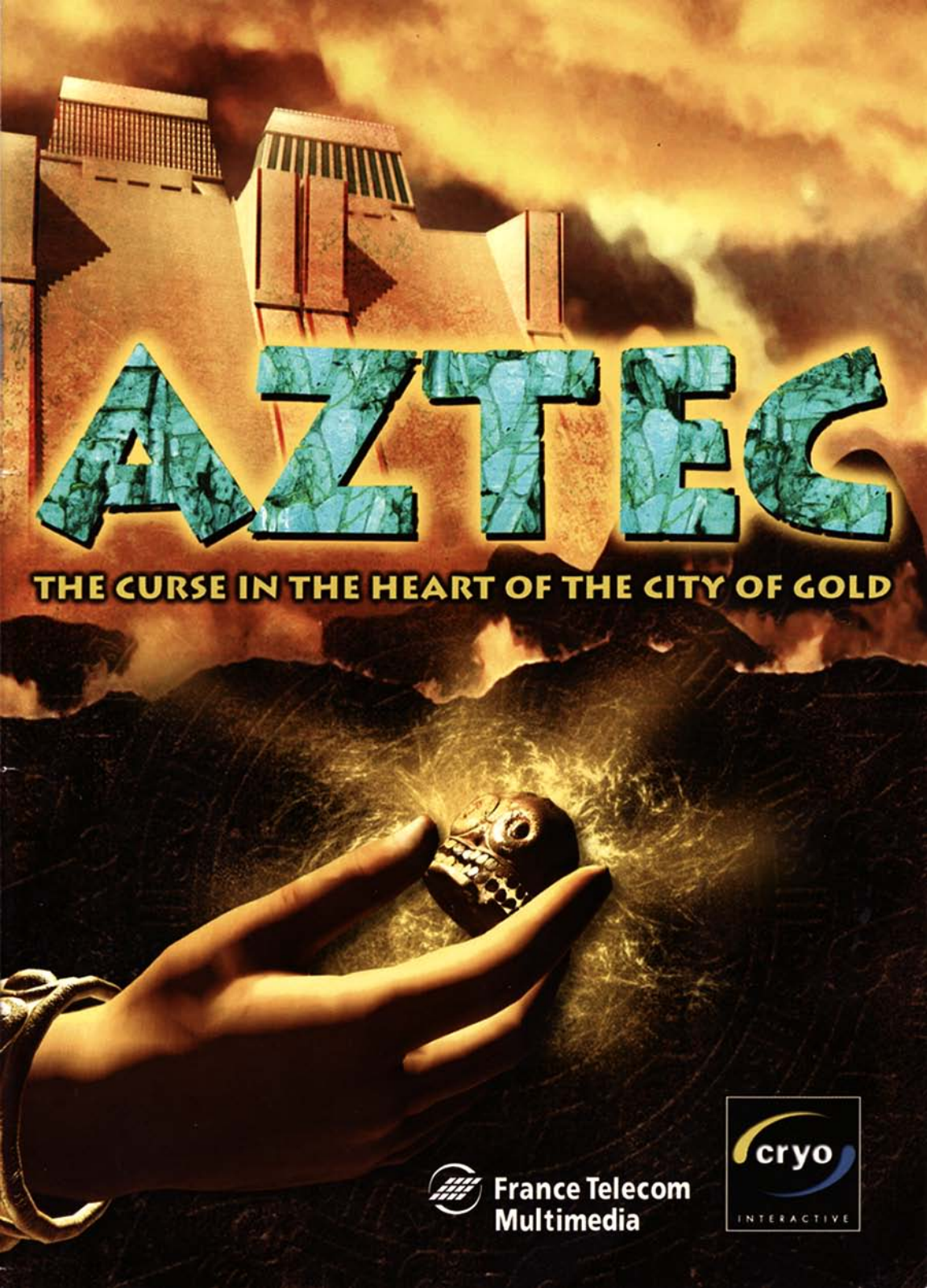

AZTEC
THE CURSE IN THE HEART OF THE CITY OF GOLD
France Telecom
Multimedia
cryo
INTERACTIVE

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des poses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Veux Manuel

AZTEC

MALÉDICTION AU CŒUR DE LA CITÉ D'OR

PROCEDURE D'INSTALLATION ..... p 4

INTRODUCTION ..... p 5

LES TROIS MODES DE CONSULTATIONS ..... p 6

EXPLORER LE SITE ..... p 6

NAVIGUER DANS L'AVENTURE ..... p 7

NAVIGUER DANS LA DOCUMENTATION ..... p 9

CREDITS ..... p 11

Le Vieux Manuel

PROCÉDURE D'INSTALLATION

CONFIGURATION



Windows™ 95 ou 98
Pentium™ 166 (PII 233 recommandé)
32 Mo RAM
8 Mo libre sur le disque dur
Carte vidéo SVGA 2 Mo 65000 couleurs
Carte son
Lecteur CD-ROM 8x
Souris
Microsoft DirectX™ 6 (inclus sur le CD-ROM)
Votre système doit être compatible avec DirectX™ 6

PROCEDURE D'INSTALLATION

- Si la fonction d'exécution automatique (Autorun) est activée, le programme d'installation démarre à l'insertion du CD-ROM dans le lecteur. Suivez les instructions à l'écran.
- Sinon, cliquez sur le bouton " Démarrer ", sélectionnez " Exécuter " et tapez (si votre lecteur de CD-ROM s'appelle D) " d:\setup.exe ". Suivez les instructions à l'écran.
- Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer le programme " Aztec " depuis le menu " Démarrer ", " Programmes ", " Aztec ".
- Installation minimum : 8 Mo libre sur le disque dur.
- Installation maximum : 60 Mo libre sur le disque dur.

PROCEDURE DE DESINSTALLATION

- Dans le menu " Démarrer ", " Programmes ", " Aztec ", exécutez " Désinstaller ".

AVERTISSEMENTS

Pour faire fonctionner correctement ce jeu, il est impératif que votre système soit compatible avec DirectX™ 6. Si vous avez des problèmes d'affichage ou si vous n'avez aucun son pendant le jeu, vous pouvez vérifier la compatibilité de votre système avec l'application " DXDIAG.EXE ", qui se trouve dans le dossier " DirectX " du CD-ROM. Pour de plus amples détails, veuillez consulter le document " LISEZMOI.RTF ".

Le vieux Manoir

INTRODUCTION



1517. Mexico-Tenochtitlan, capitale de l'Empire aztèque.

Les Aztèques dominent la plus grande partie de l'actuel Mexique. Leur langue, le nahuatl, leur religion et leurs traditions s'imposent vite sur les provinces. On craint ou on vénère leurs empereurs d'un bout à l'autre de cet immense empire. Les commerçants aztèques sillonnent le pays du Pacifique à l'ouest jusqu'à l'Atlantique à l'est et des déserts steppiques du nord jusqu'aux territoires mayas au sud, l'actuel Guatemala. Les percepteurs perçoivent partout l'impôt, le tribut. Les troupes des redoutables guerriers aztèques tiennent en respect les populations insoumises. À Mexico-Tenochtitlán, l'architecture et la sculpture prennent un essor formidable alors que se développent les produits de luxe, du vêtement, de la table, des jardins, de l'orfèvrerie.

Quand les Espagnols, menés par Hernan Cortés, arrivent à Mexico-Tenochtitlán en 1519, certains croient être au paradis et s'émerveillent devant tant de splendeurs.

Cela ne les empêchera pas de détruire en deux ans, la civilisation aztèque…

De cette capitale florissante, il ne reste aujourd'hui que quelques rares vestiges et témoignages de chroniqueurs de l'époque.

Sous la direction scientifique d'une équipe internationale d'archéologues, nous avons tenté de la manière la plus authentique possible de redonner naissance à la richesse et au bouillonnement de cet univers aujourd'hui disparu.

Vous allez incarner " Petit Serpent ", un jeune chasseur à la vie simple et tranquille, mais dont le destin va soudainement basculer …

Lors d'une partie de chasse, vous surprenez le meurtre d'un noble qui vous livre de mystérieuses informations que vous n'auriez jamais du entendre. Des soldats vous accusent de ce crime que vous n'avez pas commis. Ils ont pris vos parents en otages pour que vous vous rendiez.

Depuis quelques temps déjà, un mal étrange ronge le pays mais les médecins sont impuissants. Quelques maigres indices vous laisseront penser que ceci n'est peut-être pas étranger à vos propres malheurs.

Saurez-vous bien les utiliser ? Attention, le danger est partout et vous n'avez pas beaucoup de temps. Choisissez bien vos amis. Démasquez les traîtres. Les intrigues seront nombreuses…

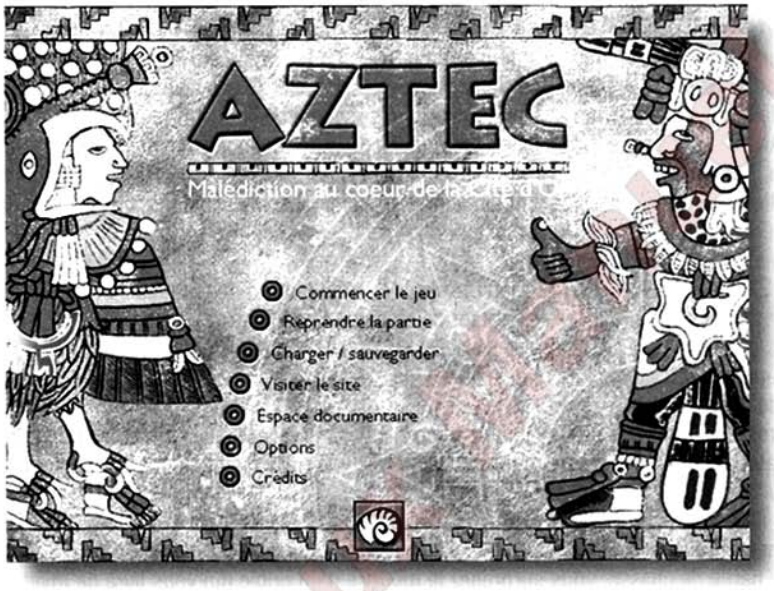
Concilier les impératifs d'un jeu avec les incertitudes de la recherche archéologique: une tache redoutable, en particulier dans le cas des Aztèques. Jeune capitale d'un Empire naissant, Tenochtitlan n'a pas eu le temps de diffuser son style, ses techniques, son art. La destruction de la Cité par les Conquistadores a fait disparaître d'un coup la civilisation aztèque et ses manifestations artistiques et architecturales.

Depuis peu, les fouilles permettent lentement de restituer à nos yeux ce monde enfoui: ce que laissaient entrevoir les témoignages des conquérants reprend vie, mais tant d'inconnues subsistent encore…

Les concepteurs du jeu ont dû faire face à ce défi: animer un monde disparu et respecter la réalité archéologique. Des adaptations se révélaient nécessaires: espaces intérieurs agrandis, végétation clairsemée dans le Bois de Chapultepec, pour que les joueurs puissent évoluer. Il n'a pas toujours été possible de tenir compte de données très récentes, comme pour le Temple de Tezcatlipoca, de couleur rouge. Enfin, il a parfois fallu innover, faire preuve d'imagination, par exemple dans la figuration du quartier des marchands. On ne saurait tenir trop rigueur aux auteurs de ces adaptations face au travail accompli, au soin apporté aux reconstitutions. " Aztec " permet au public de découvrir un monde peu connu: libre à chacun ensuite de privilégier le jeu, ou la curiosité.

Les Directeurs scientifiques : Leonardo Lopez Lujan, Eric Taladoire

LES TROIS MODES DE CONSULTATION



Depuis l'écran d'accueil, 3 modes de consultation sont proposés l'Exploration de Mexico-Tenochtitlán, l'Aventure et la " Documentation ".

EXPLORER LE SITE

Déambulez à votre guise dans la Cité de Mexico-Tenochtitlán. Vous pourrez admirer le prestigieux Centre Cérémoniel, un quartier marchand de Tlatelolco, le palais impérial ainsi que découvrir le charme tranquille des alentours de la Cité.

Laissez-vous simplement guider par le curseur en cliquant sur les zones sensibles. Au survol des bâtiments et édifices, si le curseur se change en point d'interrogation, vous avez accès à une fiche de la " Documentation ".

NAVIGUER DANS L'AVENTURE

Lors de vos déplacements dans le jeu, le curseur prend différentes formes, chacune porteuse d'une signification en rapport avec l'action que vous pouvez accomplir à ce moment précis :



Aller vers
Ce curseur vous accompagne dans vos déplacements à travers le jeu et vous indique les endroits accessibles .



Agir, prendre
Ce curseur vous signale qu'il y a possibilité d'interargir sur le décor.



Dialoguer
Ce curseur vous invite à dialoguer avec un personnage du jeu.



Ecouter
Ce curseur vous indique la possibilité de surprendre une conversation.



Informations
Ce curseur s'affiche au survol d'un personnage, d'un monument ou d'un objet et vous donne la possibilité d'accéder à l'une des fiches de la " Documentation ".



Carte
Cette icône actionne l'écran " Carte " qui permet de transiter entre les 5 lieux du jeu. Cliquez sur l'une des zones actives pour y accéder.

Le Vieux Manuel

NAVIGUER DANS L'AVENTURE

BARRE D'INVENTAIRE

Pour appeler et faire disparaître la barre d'inventaire, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris.
Lorsque le curseur passe sur un objet stocké dans la barre d'inventaire, son nom s'affiche.
Par un clic de la souris, vous sélectionnez un objet inventorié et vous pouvez l'utiliser dans l'environnement du jeu.



Codex
Le Codex est votre fil d'Ariane à travers le jeu. Chaque fois que vous franchissez une étape décisive, celle-ci est répertoriée ; ainsi vous pouvez vous remémorer et suivre à la trace votre parcours individualisé.



Documentation
Cette icône permet, à tout moment dans le jeu, d'accéder aux informations contenues dans la "Documentation".



Voir
Parmi les objets placés dans la barre d'inventaire, vous avez le loisir de consulter les indices que vous avez inventoriés. Cette icône permet de faire figurer en plein écran les parchemins et poèmes recueillis au fil de l'aventure.



Retour
Cette icône permet de revenir à l'écran d'accueil du jeu ou au sommaire de la "Documentation" (selon le mode de consultation choisi).

Le Vieux Manuel

SAUVEGARDES

Il y a deux modes de sauvegarde : un automatique et un manuel. A partir de l'écran d'accueil en cliquant sur " Options ", vous pouvez choisir l'un ou l'autre mode. Par défaut, c'est le mode automatique qui est sélectionné.

- **Mode automatique :**

Les sauvegardes se font automatiquement au fur et mesure de votre progression dans le jeu.

Si vous voulez reprendre une partie sauvegardée, il faut repasser en mode manuel. Puis, sur l'écran d'accueil sélectionnez " Charger /sauvegarder " pour avoir accès aux parties sauvegardées.

/Vous avez le choix entre reprendre votre dernière partie sauvegardée ou bien reprendre l'une des parties sauvegardées automatiquement au début de chaque acte du jeu. Pour accéder à ces sauvegardes, choisissez " Charger /sauvegarder " à partir de l'écran d'accueil.

Après avoir quitté le jeu, vous pouvez reprendre votre dernière partie en mode automatique en cliquant sur " Reprendre la partie ".

- **Mode manuel :**

Si vous n'avez pas choisi d'effectuer des sauvegardes automatiques, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement votre partie en cours de jeu.

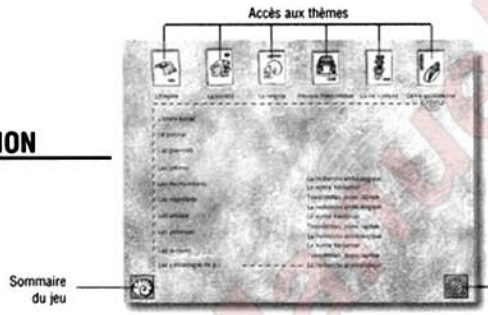
Retournez à l'écran d'accueil, sélectionnez " Charger /sauvegarder " puis saisissez le nom de la partie que vous souhaitez sauvegarder. Terminez en cliquant sur " Sauvegarder ", vous retournez automatiquement à l'écran d'accueil d'où vous pouvez reprendre votre partie en cours.

Le Vieux Manuel

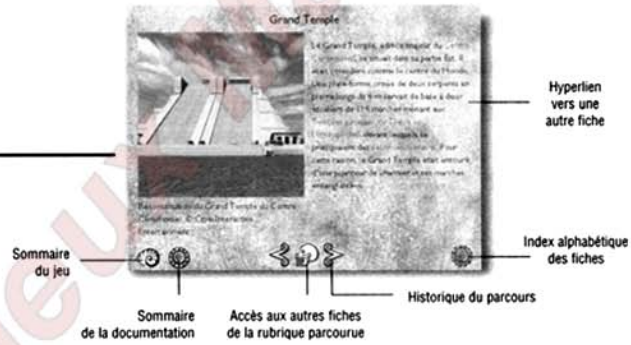
NAVIGUER DANS LA DOCUMENTATION

La Documentation illustre la vie quotidienne et la culture aztèque par un certain nombre de fiches regroupées en 6 grands thèmes.

SOMMAIRE DE LA DOCUMENTATION



FICHE TYPE



OPTIONS / INFORMATIONS

Depuis l'écran d'accueil, choisissez les options de consultation du CD-Rom pour :

- régler selon la puissance de votre ordinateur la vitesse de l'Omni 3D (très lent, lent, normal, rapide, très rapide)
- activer ou désactiver la musique
- activer ou désactiver l'affichage des sous-titres
- activer ou désactiver la sauvegarde automatique

POUR LA FRANCE

Si vous souhaitez une aide de jeu (solution) ou si vous avez un problème technique, vous pouvez nous contacter:

Hot Line
Par téléphone : 08 36 68 36 82 (2.23 F la minute)
Par minitel sur le : 3615 Cryo (2.23 F la minute)
Sur Internet au : http//www.cryo-interactive.com
Service technique (uniquement) : 01 44 65 25 89
Lundi au samedi : 9h00 / 18h00 sauf mardi et vendredi 9h00 / 20h00

Vous pouvez aussi nous adresser vos courriers :
Service Consommateurs
Cryo Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin – 75018 Paris

Le vieux Manuel

CREDITS

Production déléguée et exécutive :
Cryo Interactive Entertainment
Producteurs
Jean-Martial Lefranc
Philippe Ulrich
Auteur-réalisateur
Luc Lefebvre
Directeur de Production
Eric Mallet
Responsable du Studio Aventure Historique et Direction de Projet
Romane Sarfati
Assistée de
Joëlle Bonin, suivi de production
Cécile Duperray, coordination de la base documentaire et des localisations
Direction Scientifique
Eric Taladoire,
Professeur à l'Université de Paris I et Directeur du Centre de Recherche en Archéologie Précolombienne de Paris I.
Leonardo Lopez Lujan,
Archéologue au Museo del Templo Mayor de Mexico, Directeur du Projet Templo Mayor et Professeur à l'Institut National d'Anthropologie et d'Histoire (INAH) à Mexico.

Coproduction : France Telecom Multimedia
Bernard Tani
Christophe Watkins
Reynaud Olry

PROGRAMMATION
Programmeur Principal
François-Xavier Gerbier
Programmeur
Grégory Joseph

GRAPHISMES
Direction Artistique
Franck Letiec
Nicolas Bonvalet
Design
Angel Bautista
Stéphane Levallois
Story Board
Filipe Silva
Graphismes 2D et conception interface
Sophie Legrand
Graphismes 3D et animations
Martial Brard
Mylène Bussy
Thierry Carrado
Gaëlle Delcourt
Henri Gonzales
Sandrine Houalet
Jean Lamoureux
Thomas Lefevre
Alexandre Litchenko
Sophie Legrand
Florence Lesaffre
Franck Letiec
Thierry Roger
Jean-Michel Tanneau
Grégoire Valayer
Frédéric Vico
Graphismes additionnels
Thomas Guillon
Vincent Arrouy
William Delhomme
Sébastien Pagès

SON
Responsable Son
Jean-Baptiste Merland
Musique originale
Yan Volsy

Bruitages, ambiances et post-production son
Alexandra Horodecki
Studio d'enregistrement
Scott Production
Voix
Jean-Pierre Bellissent
Arnaud Caron
Pierre-Alain De Garrigues
Soaze Le Bras Boulvert
Marriannick Mahe
Sébastien Marco
Patrice Melennec

ICONOGRAPHIE ET DOCUMENTATION
Iconographie et recherche documentaire
Rosario Acosta
Charlotte Taladoire
Marc Thouvenot
Rédaction des textes de la " Documentation "
Rosario Acosta
Luc Lefebvre
Eric Taladoire

DIRECTION TECHNIQUE
Directeur Technique
Philippe Aubessard
Equipe Direction Technique
Pascal Urro, Responsable studio R&D
Olivier Nemoz, Benoit Hozjan, Alexandre Macris
Stéphane Petit, Responsable studio programmation
Olivier Carado, Francis Piérot
Philippe Lamoureux, Responsable studio graphisme
Miguel Gonçalves

TESTS
Responsable Service Tests
Jean Luc Hadi
Service Tests
Pascal "neo" Merckhoffer , Cédric "bouddha" Michéa , David Chiquet,
Dragan Dajic , Christophe "evilkiss" Monnerot ,
Jessy Nourry

SUPPORT TECHNIQUE
Responsable Support Technique
Dominique Roux
Equipe Support Technique
Jean-Joseph Garcia, Christophe Nguyen,
Maryline Perrier

MARKETING
Directeur marketing
Michel Mimran
assisté de
Fabienne Ledanois
Chef de produit
Matthieu Saint-Denis
assisté de
Cristelle Blanchet
Responsable Communication
Emmanuelle Savignac
Directeur Artistique Marketing
Eric Poupy
Packaging
Odile Mousseau

COMMERCIAL
Directeur commercial France
Bernard Bey

Directeur export
Olivier Pierre
Equipe commerciale
Yukari Okubo, Responsable zone export
Frédérique Barkoff , Assistante export
Michaël Latour, Stagiaire
Virginia Torres-Gonzalez, Label manager Espagne
Krister Malm, Label manager Suède
Responsable Localisations
Frédérique Faucher

ADMINISTRATION
Président Directeur Général
Jean-Martial Lefranc
assisté de
Carole Barrue
Directeur Administratif et Financier
François Bernard
Comptables
Anne Legay
Fabienne Maillet
Chantal Melki
Contrôle de gestion
Olivier Boschat
Sylvie Négrier
Responsable Administration des ventes
Carine Lapouméroulie
assistée de
Caroline Colin-Madam
Bastien Le Petit
Julie Puisney
Responsable du personnel
Mathieu Calmy
assisté de
Régine Arbogast
Responsable Informatique
Philippe Bitoun
assisté de
Kevin Team
Nicolas Godefroy
Responsable réseau
Giovanni Mazza
assisté de
Gauthier Mabille

REMERCIEMENTS
Lucia Garcia Noriega,
Directrice du Centre Culturel du Mexique
Miguel Berumen, Responsable Presse et Communication Office du Tourisme du Mexique
Pierre Bretagnon, Bureau Des Longitudes

(p) et (c) 1999 Cryo Interactive Entertainment et France Telecom Multimedia,
tous droits réservés

Le Vieux Manuel

WARNING TO OWNERS OF WIDE SCREEN PROJECTION TV'S

Fixed or stationary images can do irreversible damage to the cathode tube of your TV by marking definitively with luminophores. This is the reason we recommend that you avoid using video games repeatedly or for extended periods of time on wide screen projection TVs.

WARNING ON EPILEPSY

Read before a video game is used by you or your child.
Certain people may suffer from epileptic fits or lose consciousness after viewing certain types of blinking lights or light sources in our daily environment. These people are exposed to fits when the watch certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the subject has no such medical history or has never suffered from an epileptic fit beforehand.
If you or a member of your family has already suffered from symptoms linked to epilepsy (fit or loss of consciousness) in the presence of luminous stimulation, please consult your physician before use.
We recommend that parents be attentive to their children when playing video games. If you or your child show the following symptoms: dizziness, vision problems, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsion, stop playing immediately and consult a physician.

Precautions to be taken in every case when using a video game.

Do not stay too close to the screen. Play at a good distance from the television screen and as far as allowed by the connection cable.
Use video games preferably on small size screens.
Avoid playing if you are tired or if you lack sleep.
Make sure that you are playing in a well-lighted room.
When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.



THE CURSE AT THE HEART OF THE CITY OF GOLD

INSTALLATION PROCEDURE ..... p 14

INTRODUCTION ..... p 15

THREE CONSULTATION MODES ..... p 16

EXPLORE THE SITE ..... p 16

NAVIGATE IN THE ADVENTURE ..... p 17

NAVIGATE IN THE DOCUMENTATION ..... p 19

CREDITS ..... p 21

Le Vieux Manuel

INSTALLATION PROCÉDURE

CONFIGURATION



Windows* 95 or 98
Pentium* 166 (PII* 233 recommended)
32 Mb RAM
8 Mb free on hard disk
SVGA 2 Mb 65000 color video card
Sound card
CD-ROM 8x drive
Mouse
Microsoft DirectX* 6 (included on the CD-ROM)
Your system must be DirectX* 6 compatible

INSTALLATION PROCEDURE

- If the Autorun function is activated, the installation program starts when the CD-ROM is inserted in the drive. Follow the instructions on the screen.
- Otherwise, click on the " Start " button, select " Execute " and type (if your CD-ROM drive is called D) " d:\setup.exe ". Follow the instructions on the screen.
- Once the installation is finished, you can run the " Aztec " program from the menu " Start ", " Programs ", " Aztec ".
- Minimum installation: 8 Mb free on the hard disk.
- Maximum installation: 60 Mb free on the hard disk.

UNINSTALL PROCEDURE

- In the menu "Start", "Programs", "Aztec", execute "Uninstall".

WARNINGS

To operate this game correctly, it is necessary that your system be DirectX* 6 compatible. If you have display problems or if you have no sound during the game, you can verify the compatibility of your system with the application "DXDIAG.EXE", which is in the "DirectX" folder of the CD-ROM. For further information, please consult the document called " README.RTF ".

Le Vieux Moulin

INTRODUCTION



1517. Mexico-Tenochtitlán, capital city of the Aztec Empire.

The Aztecs dominate most of what is now Mexico. Their language, nahuatl, their religion and their traditions quickly overran most of the Central American peninsula. Their emperors are feared or venerated from one end of this immense Empire to the other. Aztec merchants cover the country from the Pacific country of the west to the Atlantic of the east and from the steppe-like deserts of the north to the Maya territories of the south, in what is now Guatemala. The tax collectors collect taxes and tribute everywhere. Troops of fearsome Aztec warriors keep the unconquered populations under their control. In Mexico-Tenochtitlán, architecture and sculpture are expanding considerably along with the development of luxury products, clothing, foodstuffs, gardens and gold and silverware.

When the Spaniards, led by Hernan Cortés, reached Mexico-Tenochtitlán in 1519, some of them believeed that they were in paradise and were filled with wonder at so many splendors.

This did not stop them taking just two years to annihilate the Aztec civilization...

Of this flourishing capital all that remains today are a few rare ruins and the reports of the chroniclers of the period.

Under the scientific direction of an international team of archeologists, we have attempted to recreate as authentically as possible the wealth and bustling activity of this universe which today is no longer here.

You play "Little Serpent", a young huntsman who lives a simple and peaceful life, but whose destiny is suddenly going to change completely...

When out hunting you come by chance upon the murder of a nobleman who gives you mysterious information before he dies that you should never have heard. Soldiers accuse you of this crime which you did not commit. They have taken your parents hostage to make you give yourself up.

For some time now, a strange illness has been eating away at the country, but the doctors are powerless. A few meager clues make you think that this has perhaps something to do with your own misfortunes.

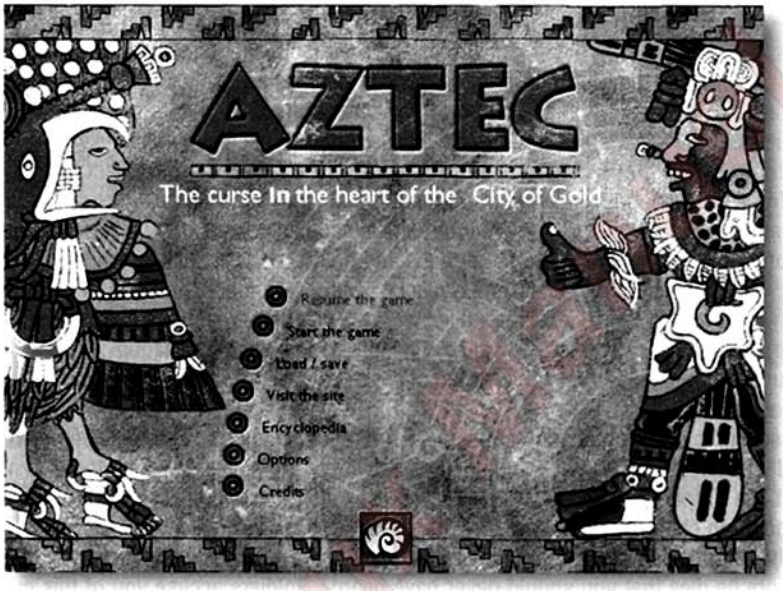
Will you know how to use them properly? Be careful, there is danger everywhere and you do not have much time. Choose your friends well. Unmask the traitors. There will be many intrigues...

Conciliate the imperatives of a game with the uncertainty of archeological research : a formidable task, in particular when the Aztecs are concerned. Young capital of nascent Empire, Tenochtitlan did not have the time to disseminate its style, its techniques, its art. The destruction of the city by the Conquistadors caused the sudden disappearance of the Aztec civilization and its artistic and architectural manifestations. Just recently, digs have slowly allowed specialists to reconstruct this buried world: what the testimony of the conquerors allows us to see relives, but much that is unknown remains...

The designers of the game had to meet this challenge: animate a lost world and comply with the archeological reality. Adaptations proved necessary: enlarged interior spaces, sparse vegetation in the Forest of Chapultepec so that the players could move around. It was not always possible to take very recent data into account as was the case for Temple of Tezcatlipoca, colored red. Finally, it was sometimes necessary to innovate, use the imagination, for example in the depiction of the merchant quarter. These adaptations should be glossed over in view of the work accomplished and the care taken with the reconstruction. " Aztec " allows the public to discover a little known world. Everyone is free to give preference to either the game or his/her curiosity.

Scientific Directors Leonardo Lopez Lujan Eric Taladoire

THREE CONSULTATION MODES



In the welcome screen, 3 consultation modes are proposed: Exploration of Mexico-Tenochtitlán, Adventure and Documentation.

EXPLORE THE SITE

Wander as you will through the City of Mexico-Tenochtitlán. You will be able to admire the prestigious Centre of Ceremonies, Tlatelolco market, the colourful districts, and you will be able to discover the peaceful charm of the City's outskirts.

Let yourself be guided by the cursor by clicking on the sensitive areas. When skimming over buildings and edifices, if the cursor changes into a question mark, you will have access to an information sheet in the Documentation.

NAVIGATE IN THE ADVENTURE

You have the choice of starting the game or loading a game you have already saved.

When moving around in the game, the cursors takes on different shapes, each having a meaning depending on the action that you can accomplish at that precise moment:



Go to
This cursor accompanies you when you move through the game and shows you the accessible places.



Act, take
This cursor tells you that you can interact with the set.



Dialogue
This cursor invites you to converse with a character of the game.



Listen
This cursor tells you that you can overhear a conversation.



Information
This cursor is displayed when skimming over a character, a monument or an object and allows to access one of the information sheets in the documentation.

Le Vieux Manuel

NAVIGATE IN THE ADVENTURE

INVENTORY BAR

To call up the inventory bar or make it disappear, just click on the right button of the mouse. When the cursor passes over an object stored in the inventory bar, its name is displayed.
With a click of the mouse, you select an object in the inventory and you can use it in the game environment.



Codex
The Codex is your Ariadne's thread through the game. Whenever you reach a decisive stage, it is recorded in the inventory; you can then bring it back to mind and follow the track of your personal itinerary.



Map
This icon activates the "Map" screen which allows you move between the 5 places of the game. Click on one of the active areas to access it.



Documentation
With this icon, you can at any time in the game access the information contained in the Documentation.



See
Among the objects placed in the inventory bar, you can consult the clues that you have put in the inventory. Using this icon you can show on the full screen the parchments and poems collected as the adventure progresses.



Return
This icon is used to return to the welcome screen or to the contents of the Documentation (depending on the game mode selected).

Le vieux manuel

SAVES

There are two save modes, an automatic and a manual. Choose one mode or the other by clicking on "options" on the logon screen. By default the automatic mode is selected.

- **Automatic mode:**

The saves are executed automatically as you progress through the game.

If you want to take up a saved session, just return to the manual mode. Then on the logon screen select "Load/Save" to access the saved sessions.

/You can return to the last saved session or take up one of the sessions saved automatically at the beginning of each act of the game. To access these saves, choose "Load/Save" on the logon screen.

After quitting the game, you can resume your last sessions in the automatic mode by clicking on "Resume session".

- **Manual Mode:**

If you have decided not to choose the automatic save mode, we recommend that you regularly save the session in progress.

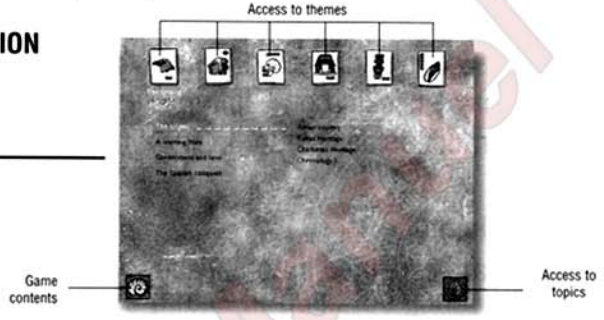
Return to the logon screen select "Load/save" then enter the name of the session you want to save. Finish by clicking on "Save". You return automatically to the logon screen from which you can resume the sessions in progress.

Le Vieux Manuel

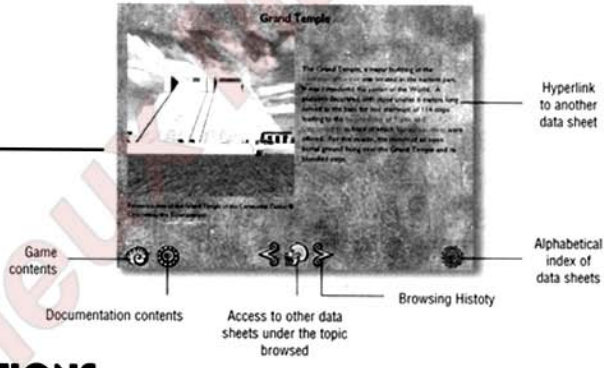
NAVIGATE IN THE DOCUMENTATION

The Documentation illustrates the daily life and culture of the Aztecs by means of a certain number of information sheets classified by 6 major themes.

CONTENTS OF THE DOCUMENTATION



FORM OF INFORMATION SHEET



OPTIONS / INFORMATIONS

In the welcome screen, select from the following options:

- depending on the power of your computer, adjust the Omni 3D speed (very slow, slow, normal, fast, very fast)
- activate or deactivate the music
- activate or deactivate the display of the subtitles
- activate or deactivate the automatic backup

FOR FRANCE

If you need help with the game (solution) or if you have a technical problem, you can contact us:

Hot Line
Phone: 01926 31 5552
Fax: 01926 33 5460
On Internet at: http//www.cryo-interactive.com

You can also mail us:
Cryo UK
2nd Floor - 162 a The Parade
Leamington Spa - Warwickshire CV32 4 AE
England

Le vieux Grimoire

CREDITS

DELEGATE AND EXECUTIVE PRODUCER:
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producers
Jean-Martial Lefranc
Philippe Ulrich

Author-Director
Luc Lefebvre

Production Manager
Eric Mallet

Historic Adventure Studio Manager and Project Manager
Romane Sarfati

Assisted by
Joëlle Bonin, production follow-up
Cécile Duperray, coordination of documentation base and localizations

Scientific Director
Eric Taladoire,
Professeur at the University of Paris I and Director of the Center for Pre-Columbian Archeological Research at the University of Paris I.
Leonardo Lopez Lujan,
Archeologist at the Museo del Templo Mayor of Mexico, Director of the Templo Mayor Project and Professor at the National Institute of Anthropology and History (INAH) in Mexico.

COPRODUCTION :
FRANCE TELECOM MULTIMEDIA
Bernard Tani-Christophe Watkins-Reynaud Olry

PROGRAMMING

Main Programmer
François-Xavier Gerbier

Programmer
Grégory Joseph

GRAPHICS

Artistic Directors
Franck Letiec
Nicolas Bonvalet

Design
Angel Bautista
Stéphane Levallois

Story Board
Filipe Silva

2D Graphics and interface design
Sophie Legrand

3D Graphics and animations
Martial Brard
Mylène Bussy
Thierry Carrado
Gaëlle Delcourt
Henri Gonzales
Sandrine Houalet
Jean Lamoureux
Thomas Lefevre
Alexandre Litchenko
Sophie Legrand
Florence Lesaffre
Franck Letiec
Thierry Roger
Jean-Michel Tanneau
Grégoire Valayer
Frédéric Vico

Additional Graphics
Thomas Guillon
Vincent Arrouy
William Delhomme
Sébastien Pagès

SOUND

Sound Manager
Jean-Baptiste Merland

Original Music
Yan Volsy

Sound effects, ambiences et post-production
Alexandra Horodecki

Recording Studio
Scott Production

Voices
David Gasman
Steve Gadler
Mathew Geczy
Christian Erickson
Karen Strasman
Gay Marshall
Alan Wenger

ICONOGRAPHY AND DOCUMENTATION

Iconography and documentary research
Rosario Acosta
Charlotte Taladoire
Marc Thouvenot

Drafting of "Documentation" texts
Rosario Acosta
Luc Lefebvre
Eric Taladoire

TECHNCIAL DIRECTION

Technical Director
Philippe Aubessard

Technical Direction Team
Pascal Urro, Studio R&D Manager
Olivier Nemoz, Benoit Hozjan, Alexandre Macris, Stéphane Petit, Studio programing ***Manager***
Olivier Carado, Francis Piérot
Philippe Lamoureux, Studio Graphics Manager
Miguel Gonçalves

TESTS

Tests Department manager
Jean Luc Hadi

Tests Department
Pascal "neo" Merckhoffer , Cédric "bouddha" Michéa , David Chiquet,
Dragan Dajic , Christophe "evilkiss" Monnerot ,
Jessy Nourry

TECHNICAL SUPPORT

Technical Support Manager
Dominique Roux

Technical Support Team
Jean-Joseph Garcia, Christophe Nguyen, Maryline Perrier

MARKETING

Marketing Director
Michel Mimran

Assisted by
Fabienne Ledanois
Product Manager
Matthieu Saint-Denis

Communications Manager
Emmanuelle Savignac

Marketing Artistic Director
Eric Poupy

Packaging
Odile Mousseau

SALES

Sales Director France
Bernard Bey

Export Sales Director
Olivier Pierre

Sales Team
Yukari Okubo, Export Zone Manager
Frédérique Barkoff , Export assistant
Michaël Latour, Trainee
Virginia Torres-Gonzalez, Label manager Spain
Krister Malm, Label manager Sweden

Localization Managers
Frédérique Faucher

ADMINISTRATION

Chairman and Managing Director
Jean-Martial Lefranc

Assisted by
Carole Barrue

Administrative and Financial Director
François Bernard

Accountants
Anne Legay
Fabienne Maillet
Chantal Melki

Management Control
Olivier Boschat
Sylvie Négrier

Sales Administration Manager
Carine Lapouméroulie

Assisted by
Caroline Colin-Madam
Bastien Le Petit
Julie Puisney

Personnel Manager
Mathieu Calmy

Assisted by
Régine Arbogast

Information Technology Manager
Philippe Bitoun

Assisted by
Kevin Team
Nicolas Godefroy

Network Manager
Giovanni Mazza

Assisted by
Gauthier Mabille

ACKNOWLEDGEMENTS

Lucia Garcia Noriega, Director of the Cultural Center of Mexico
Miguel Berumen, Press and Communications Manager , Mexico Tourist Office
Pierre Bretagnon, Office of Longitudes

(p) and (c) 1999 Cryo Interactive Entertainment and France Telecom Multimedia, all rights reserved

Le Vieux Manoir

WAARSCHUWING BETREFFENDE EPILEPSIE

Lees voor het gebruik van een videospel deze tekst of laat het uw kind lezen. Sommige personen kunnen een epilepsie-aanval krijgen of het bewustzijn verliezen bij het zicht van bepaalde knipperende lichten of vaak voorkomende elementen in onze dagelijkse omgeving. Deze personen kunnen een aanval krijgen wanneer zij bepaalde televisiebeelden zien of bepaalde videospelletjes spelen. Dit verschijnsel kan zich zelfs manifesteren wanneer men geen medische voorgeschiedenis heeft of nimmer een epilepsie-aanval heeft gehad. Indien uzelf of een lid van uw gezin reeds eerder last heeft gehad van met epilepsie verband houdende symptomen (aanval of bewusteloosheid) bij prikkelingen door licht, raadpleeg dan uw huisarts alvorens dit spel te spelen. Wij raden de ouders aan hun kinderen goed in de gaten te houden wanneer zij een video-spelletje spelen. Als uw kind of uzelf één van de navolgende symptomen heeft: duizeligheid, problemen met het gezichtsvermogen, samentrekken van de ogen of de spieren, bewusteloosheid, oriënteringsproblemen, ongecontroleerde bewegingen of stuiptrekkingen, staak dan onmiddellijk het spel en raadpleeg een arts. De navolgende voorzorgsmaatregelen dient u altijd bij het spelen van een video-spelletje te nemen: Zit niet te dicht op het beeldscherm. Blijf zo ver van het televisiescherm af als het verbindingssnoer toelaat. Gebruik de video-spelletjes bij voorkeur op een klein formaat beeldscherm. Speel niet wanneer u vermoeid bent of aan slaapgebrek lijdt. Zorg ervoor dat de ruimte waarin u speelt goed verlicht is. Las tijdens het spelen ieder uur een pauze van tien tot vijftien minuten in.

Livret Manuel

AZTEC

EEN VLOEK IN HET HART VAN DE GOUDEN STAD

INSTALLATIEPROCEDURE ..... p 24

INLEIDING ..... p 25

DRIE MANIEREN VOOR HET RAADPLEGEN VAN INFORMATIE ..... p 26

HET VERKENNEN VAN DE PLAATS ..... p 26

NAVIGEREN IN HET AVONTUUR ..... p 27

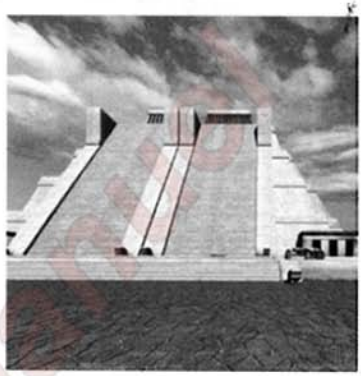
NAVIGEREN IN DE DOCUMENTATIE ..... p 29

AAN DEZE PRODUCTIE WERKTEN MEE ..... p 31

Le Vieux Manuel

INSTALLATIEPROCEDURE

CONFIGURATIE



Windows™ 95 of 98
Pentium™ 166 (PII™ 233 aanbevolen)
32 Mo RAM-geheugen
8 Mo vrij op de harde schijf
Videokaart SVGA 2 Mo 65000 kleuren
Geluidskaart
CD-ROM 8x-station
Muis
Microsoft DirectX™ 6 (staat op de CD-ROM)
Uw systeem moet compatibel zijn met DirectX™ 6

INSTALLATIEPROCEDURE

● Als de automatische uitvoerfunctie (Autorun) actief is, start het installatieprogramma op zodra u de CD-ROM in het station geplaatst heeft. Volg de instructies op het beeldscherm.

● Is dit niet het geval, klik dan op de knop " Start ", selecteer " Uitvoeren " en tik (indien uw CD-ROM-station D heet) " d:\setup.exe ". Volg de instructies op het beeldscherm.

● Zodra het installeren klaar is, kunt u het programma " Aztec " opstarten vanuit het menu "Start ", " Programma's ", " Aztec ".

● Minimum installatie: 8 Mo vrij op de harde schijf.

● Maximum installatie: 60 Mo vrij op de harde schijf.

INSTALLATIE ONGEDAAN MAKEN

● Kies in het menu " Start ", " Programma's ", " Aztec ", " Uninstall ".

WAARSCHUWING

Om dit spel goed te laten functioneren, moet uw systeem compatibel zijn met DirectX™ 6. Als u tijdens het spel problemen met de beeldweergave of het geluid heeft, moet u controleren of uw systeem compatibel is met het programma " DXDIAG.EXE ", in de map " DirectX™ " van de CD-ROM. Raadpleeg voor meer informatie het document " README.RTF ".

Le Vieux Moulin

INLEIDING



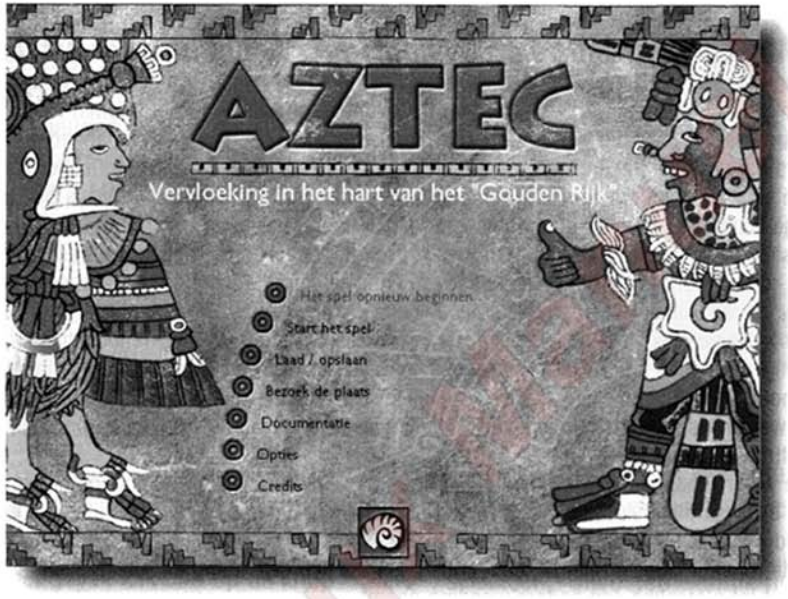
1517. Mexico-Tenochtitlan, de hoofdstad van het Rijk der Azteken.

De Azteken heersen over een groot gedeelte van het huidige Mexico. Hun taal, het Nahuatl, hun godsdienst en hun tradities worden al gauw over het grootste gedeelte van het Midden-Amerikaanse schiereiland verspreid. In het gehele imperium worden de keizers gevreesd of aanbeden. De Azteekse handelaars doorkruisen het land van de Stille Oceaan in het Westen tot de Atlantische Oceaan in het Oosten en van de verlaten steppen in het Noorden tot het grondgebied van de Maya's in het Zuiden, het huidige Guatemala. De belastingontvangers halen overal belasting, de tribuut, op. Troepen geduchte Azteekse krijgers voeren hun macht uit over oproerige bevolkingsgroepen. In Mexico-Tenochtitlán neemt de bouwkunst en de beeldhouwkunst een enorme vlucht, terwijl er steeds meer luxe-artikelen, kleding, eetwaren, tuinartikelen en edelsmeedkunst te krijgen zijn.
Wanneer de Spanjaarden onder leiding van Hernan Cortés in 1519 in Mexico-Tenochtitlán arriveren, denken sommigen dat ze in het paradijs zijn aangekomen en zijn vol bewondering over de pracht en praal. Dat weerhoudt ze er echter niet van om in twee jaar tijd de Azteekse beschaving uit te roeien...
Van deze welvarende hoofdstad bestaan vandaag alleen nog enkele resten en de getuigenissen van de kroniekschrijvers uit die tijd.
Onder de wetenschappelijke leiding van een internationaal team van archeologen hebben wij geprobeerd om op zo authentiek mogelijk wijze de rijkdom en de onstuimige levensstijl van deze nu verdwenen wereld nieuw leven in te blazen.
U speelt de rol van " Kleine Slang ", een jonge jager die een eenvoudig en rustig leven leidt, maar waarvan het lot plotseling een andere wending neemt ...
Tijdens een jachtpartij ziet u de moord op een edele, die u mysterieuze informatie geeft die u nooit had mogen horen. U wordt door soldaten beschuldigd van deze misdaad die u niet begaan heeft. Zij nemen uw ouders in gijzeling, opdat u zich zult overgeven.
Sinds enige tijd wordt het land geteisterd door een vreemd kwaad, maar de artsen staan hier machteloos tegenover. Enkele summiere aanwijzingen geven u de indruk dat uw eigen problemen hier niet helemaal los van staan.
Weet u deze aanwijzingen goed te gebruiken? Let op, het gevaar loert overal en u heeft niet veel tijd. Kijk goed uit bij het kiezen van uw vrienden. Ontmasker de verraders. Er zullen talrijke intriges zijn...

Combineer de verplichtingen van een spel met de onzekerheden van het archeologische onderzoek: een moeilijke taak, vooral in het geval van de Azteken.
Tenochtitlan, de nieuwe hoofdstad van een nieuw rijk, heeft nog niet de tijd gehad zijn stijl, zijn technieken en zijn kunst bekendheid te geven. De vernietiging van de Stad door de Conquistadores heeft in één slag de Azteekse beschaving en zijn artistieke en bouwkundige schatten van de aardbodem doen verdwijnen. Sinds korte tijd kan men aan de hand van opgravingen beetje bij beetje deze bedolven wereld reconstrueren: dat, wat de getuigenissen van de veroveraars lieten doorschemeren, wordt nieuw leven ingeblazen, maar we weten nog lang niet alles...
De ontwerpers van dit spel werden met dit feit geconfronteerd: het tot leven brengen van een verdwenen wereld en tegelijkertijd de archeologische realiteit respecteren. Er waren aanpassingen nodig: vergrootte interieurs, weinig planten in het Bos van Chapultepec, zodat de spelers vooruit konden komen. Het was niet altijd mogelijk rekening te houden met zeer recente gegevens, zoals de Tempel van Tezcatlipoca, die rood van kleur is. En tenslotte moest men soms innoveren, de fantasie laten spreken, bijvoorbeeld voor de figuranten in de handelarenwijk. We zullen de auteurs deze aanpassingen niet kwalijk nemen, vooral als we kijken hoe nauwkeurig ze de reconstituties hebben uitgevoerd.
Met " Aztec " kan het publiek een vrij onbekende wereld leren kennen: iedereen staat vrij om vervolgens de voorkeur aan het spel of aan zijn nieuwsgierigheid te geven.

De wetenschappelijke leidingLeonardo Lopez LujanEric Taladoire

DRIE MANIEREN VOOR HET RAADPLEGEN VAN INFORMATIE



Op het beeldscherm worden u drie manieren voor het raadplegen van informatie voorgesteld: De Verkenning van Mexico-Tenochtitlán, het Avontuur en de Documentatie.

HET VERKENNEN VAN DE PLAATS

Loop op uw gemak rond in de Stad van Mexico-Tenochtitlán. U kunt hier het beroemde Ceremoniecentrum, de markt van Tlatelolco, de kleurrijke wijken en de rustige charme van de omgeving van de Stad bewonderen.

Laat u leiden door de cursor en klik op de verschillende vakken. Als bij het verkennen van de gebouwen en bouwwerken de cursor een vraagteken wordt, heeft u toegang tot een kaart uit de Documentatie.

NAVIGEREN IN HET AVONTUUR

U kunt ofwel met het spel beginnen, ofwel een spel dat u eerder in het geheugen heeft opgeslagen opladen.

Terwijl u door het spel heenloopt, neemt de cursor verschillende vormen aan, waarbij iedere vorm een betekenis heeft die betrekking heeft op de handeling die u op dat moment kunt uitvoeren:



Gaan naar
Tijdens uw reis door het spel wordt u door deze cursor begeleid, die u de plaatsen aanwijst waar u toegang toe heeft.



Handelen, nemen
Deze cursor wijst u op de mogelijkheid op het decor in te spelen.



Communiceren
Deze cursor nodigt u uit met een personage uit het spel te com municeren.



Luisteren
Deze cursor wijst u op de mogelijkheid een gesprek af te luisteren.



Informatie
Deze cursor wordt weergegeven wanneer u over een personage, een monument of een voorwerp heengaat en geeft u de mogelij kheid tot één van de kaarten van de Documentatie toegang te krijgen.

Le vieux Manuel

NAVIGEREN IN HET AVONTUUR

INVENTARISBALK

Om de inventarisbalk op te roepen en te laten verdwijnen, klikt u op de rechtermuisknop.
Wanneer de cursor over een in de inventarisbalk opgeslagen voorwerp heengaat, wordt de naam hiervan afgebeeld.
Met een klik op de muis selecteert u een voorwerp uit de inventaris en kunt u dit gebruiken in het spel.



Codex
De Codex gaat als een rode draad door het spel. Elke keer wanneer u een beslissende stap maakt, wordt deze in een register opgeno men; zo kunt u uw eigen parcours nakijken en op de voet volgen.



Kaart
Deze icoon activeert het beeldscherm " Kaart " waarmee u tus sen de 5 plaatsen van het spel kunt reizen. Klik op één van deze actieve zones om er toegang toe te krijgen.



Documentatie
Met deze icoon kunt u op ieder moment toegang krijgen tot de informatie uit de Documentatie.



Zien
U heeft de mogelijkheid om uit de in de inventarisbalk geplaatste voor werpen de door u geïnventariseerde aanwijzingen te raadplegen. Met deze icoon kunt u de gedurende het avontuur verzamelde perkamenten en gedichten in groot formaat op het beeldscherm te zien.



Terug
Met deze icoon kunt u terug naar het beginscherm van het spel of naar de inhoudsopgave van de Documentatie (afhankelijk van de gekozen manier van raadplegen).

Le Vieux Manuel

BACKUP

Er zijn twee manieren voor een backup: een automatische en een manuele. Door in het beginscherm op " Opties " te klikken, kunt u de ene of de andere manier kiezen. Als standaardinstelling is de automatische manier geselecteerd.

- **Automatische manier:**

De backup geschiedt automatisch tijdens het spel.

Als u een in het geheugen opgeslagen spel wilt hervatten, moet u dit manueel doen. Selecteer vervolgens in het beginscherm " Opladen/Backup " om toegang tot de in het geheugen opgeslagen spelen te krijgen.

/U heeft de keuze tussen het verder gaan met uw laatste, in het geheugen opgeslagen spel, of één van de automatisch aan het begin van iedere acte van het spel opgeslagen spelen. Kies voor toegang tot deze backups " Opladen/backup " in het beginscherm.

Na het verlaten van het spel kunt u automatisch met uw laatste spel doorgaan door te klikken op " Spel hernemen ".

- **Manuele manier:**

Als u niet gekozen heeft voor een automatische backup, raden wij u aan regelmatig tijdens het spel een backup te maken.

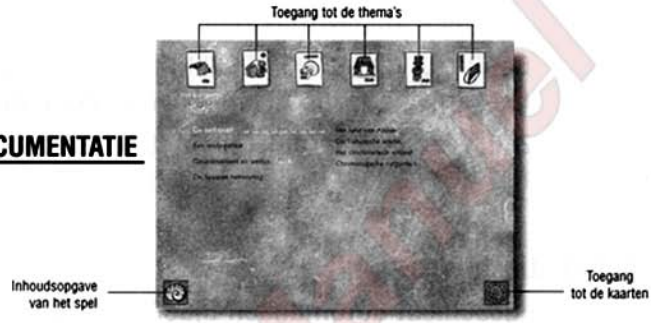
Ga terug naar het beginscherm, selecteer " Opladen/backup " en tik de naam van het spel in dat u in het geheugen wilt opslaan. Eindig met op " Backup " te klikken en u keert automatisch terug naar het beginscherm, waar vanuit u het spel waarmee u bezig bent kunt hervatten.

LeVieuxManoir

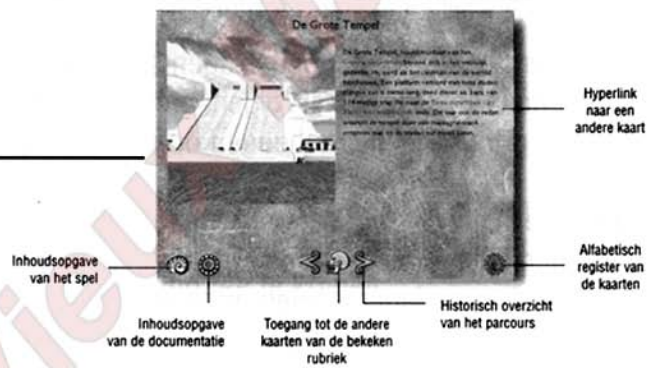
NAVIGEREN IN DE DOCUMENTATIE

De Documentatie illustreert het dagelijks leven en de Azteekse cultuur aan de hand van een aantal kaarten die in 6 hoofdthema's zijn onderverdeeld.

INHOUDSOPGAVE VAN DE DOCUMENTATIE



STANDAARDKAART



OPTIES / INFORMATIE

Kies in het beginscherm de opties voor het raadplegen van de CD-Rom voor:

- het afstellen van de snelheid van de Omni 3D (zeer langzaam, langzaam, normaal, snel, zeer snel) aan de hand van het vermogen van uw computer
- het in- of uitschakelen van de muziek
- het in- of uitschakelen van de weergave van de ondertiteling
- het in- of uitschakelen van de automatische backup

VOOR FRANKRIJK

Indien u hulp bij het spel wenst (oplossingen) of in het geval van een technisch probleem kunt u contact met ons opnemen:

Helpdesk :
De helpdesk is te bereiken van maandag t/m vrijdag van 13.00 tot 17.30 uur via de volgende telefoonnummers :
Vanuit Nederland : 040-2393580
Vanuit België : 02-7218633

U kunt ons schrijven op het navolgende adres:
Infogrames Benelux
Postbus 2367
5600 CJ Eindhoven
Nederland

AAN DEZE PRODUCTIE WERKTEN MEE

GEDELEGEERDE EN UITVOERENDE PRODUCTIE: CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producers
Jean-Martial Lefranc
Philippe Ulrich

Auteur-productieleider
Luc Lefebvre

Productiemanager
Eric Mallet

Hoofd Studio Historisch Avontuur en Projectleider
Romane Sarfati

Assistenten
Joëlle Bonin, productiebehandeling
Cécile Duperray, coördinatie documentatiebasis en localisering

Wetenschappelijke leiding
Eric Taladoire,
Professor aan de Universiteit Paris I en Directeur van het Onderzoekscentrum voor precolumbiaanse Archeologie van Paris I.
Leonardo Lopez Lujan,
Archeoloog verbonden aan het Museo del Templo Mayor de Mexico, Directeur van het project Templo Mayor en Professor aan het Nationaal Instituut voor Antropologie en Geschiedenis (INAH) te Mexico.

Coproductie: France Telecom Multimedia
Bernard Tani-Christophe Watkins-Reynaud Olry

PROGRAMMERING
Hoofdprogrammeerder
François-Xavier Gerbier

Programmeerder
Grégory Joseph

GRAFISCHE VORMGEVING
Artistieke Leiding
Franck Letiec
Nicolas Bonvalet

Design
Angel Bautista
Stéphane Levallois

Story Board
Filipe Silva

Grafische vormgeving in 2D en ontwerp interface
Sophie Legrand

Grafische vormgeving 3D et animatie
Martial Brard
Mylène Bussy
Thierry Carrado
Gaëlle Delcourt
Henri Gonzales
Sandrine Houalet
Jean Lamoureux
Thomas Lefevre
Alexandre Litchenko
Sophie Legrand
Florence Lesaffre
Franck Letiec
Thierry Roger
Jean-Michel Tanneau
Grégoire Valayer
Frédéric Vico

Aanvullende Grafische vormgeving
Thomas Guillon
Vincent Arrouy
William Delhomme
Sébastien Pagès

GELUID

Hoofd Geluid
Jean-Baptiste Merland

Originele muziek
Yan Volsy

Geluidseffecten, bijgeluiden en postproductie geluid
Alexandra Horodecki

Opnamestudio
Innerwaves

Projectmanager
Olivier Couton

Stemmen
Guy Vanderofstadt
Michael Hofland
Annick Christiaens
Ita Aargard
Vandoude
Vincent Grass
Antony De Baeck

ICONOGRAFIE EN DOCUMENTATIE

Iconografie en documentatie-onderzoek
Rosario Acosta
Charlotte Taladoire
Marc Thouvenot

Redactie teksten " Documentatie "
Rosario Acosta
Luc Lefebvre
Eric Taladoire

TECHNISCHE LEIDING

Technisch Directeur
Philippe Aubessard

Team Technische leding
Pascal Urro, Hoofd studio R&D
Olivier Nemoz, Benoit Hozjan, Alexandre Macris
Stéphane Petit, Hoofd programmeerstudio
Olivier Carado, Francis Piérot
Philippe Lamoureux, Hoofd studio grafische vormgeving
Miguel Gonçalves

TESTS

Hoofd Testafdeling
Jean Luc Hadi

Afdeling ests
Pascal "neo" Merckhoffer , Cédric "bouddha" Michéa , David Chiquet,
Dragan Dajic , Christophe "evilkiss" Monnerot ,
Jessy Nourry

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Hoofd Technische ondersteuning
Dominique Roux

Team Technische ondersteuning
Jean-Joseph Garcia, Christophe Nguyen,
Maryline Perrier

MARKETING

Directeur marketing
Michel Mimran

assistente
Fabienne Ledanois

Productmanager
Matthieu Saint-Denis

Hoofd Communicatie
Emmanuelle Savignac

Artistiek leider Marketing
Eric Poupy

Verpakking
Odile Mousseau

VERKOOP

Verkoopdirecteur Frankrijk
Bernard Bey

Directeur exportafdeling
Olivier Pierre

Verkoopteam
Yukari Okubo, Hoofd exportgebied
Frédérique Barkoff , Assistente export
Michaël Latour, Stagiaire
Virginia Torres-Gonzalez, Label manager Spanje
Krister Malm, Label manager Zweden

Hoofd Localisatie
Frédérique Faucher

ADMINISTRATIE

Algemeen Directeur
Jean-Martial Lefranc

assistente
Carole Barrue

Administratief en financieel directeur
François Bernard

Boekhouding
Anne Legay
Fabienne Maillet
Chantal Melki

Controlebeheer .
Olivier Boschat
Sylvie Négrier

Hoofd verkoopadministratie
Carine Lapouméroulie

assistenten
Caroline Colin-Madam
Bastien Le Petit
Julie Puisney

Hoofd personeel
Mathieu Calmy

assisente
Régine Arbogast

Hoofd Informatica
Philippe Bitoun

assistenten
Kevin Team
Nicolas Godefroy

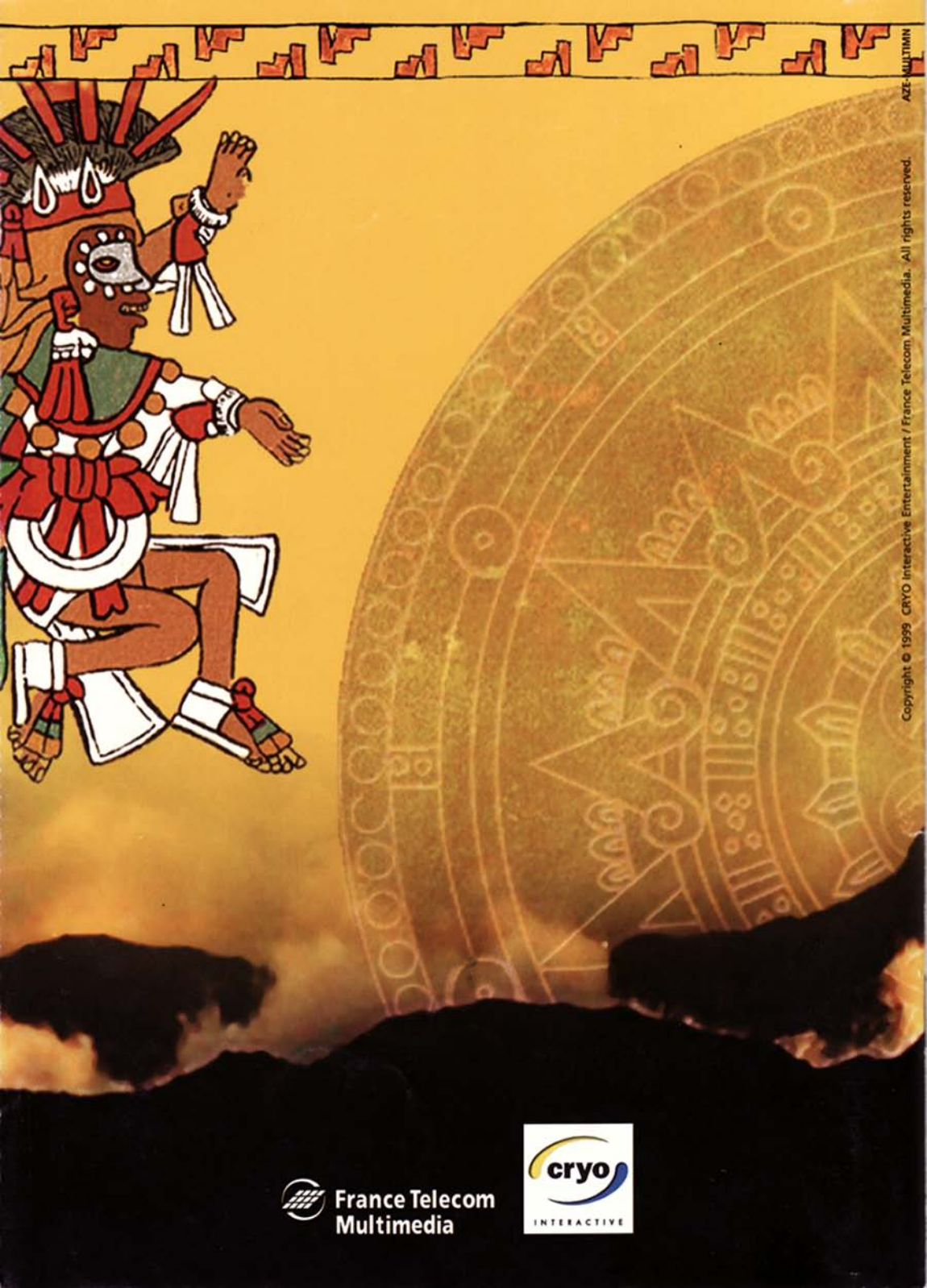
Hoofd netwerk
Giovanni Mazza

assistent
Gauthier Mabille

MET DANK AAN
Lucia Garcia Noriega, Directrice Cultureel Centrum van Mexico
Miguel Berumen, Hoofd Pers en Communicatie van het Mexicaans Verkeersbureau.
Pierre Bretagnon, Bureau Des Longitudes

(p) en (c) 1999 Cryo Interactive Entertainment en France Telecom Multimedia, alle rechten voorbehouden

Le Vieux Manoir



Copyright © 1999 CRYO Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. All rights reserved.

AZE-MULTIMN

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE